



Mit einem Panzer legen unsere Elitekämpfer den feindlichen Güterbahnhof in Schutt und Asche. Jeder Schuss der Kanone hinterlässt einen Krater.

Konkurrenz für Commandos

SOLDIERS HEROES OF WORLD WAR 2

Als Elitekämpfer müssen Sie sowohl Schleicheinlagen als auch actionreiche Ballereien und taktische Panzerschlachten beherrschen, um hinter den feindlichen Linien zu überleben.

Auf diesen Moment haben wir lange gewartet: Die Wache dreht unserem Spion den Rücken zu – das ist die Gelegenheit! Doch plötzlich ein falscher Mausklick, und wir latschen ins Sichtfeld des Feindes. Eine Situation, die jedem Echtzeit-Taktiker den Schweiß auf die Stirn treibt, nicht jedoch dem Spieler von **Soldiers: Heroes of World War 2**. Denn im Debüt-Programm der ukrainischen Entwickler Best Way dürfen wir auf Wunsch jeden unserer Elite-soldaten wie in einem Actionspiel direkt steuern und so höchstpersönlich sicherstellen, dass der erste Schuss auch trifft. Mit einer frühen Alpha-Version haben wir uns in die spektaku-

lär inszenierten Undercover-Einsätze gestürzt.

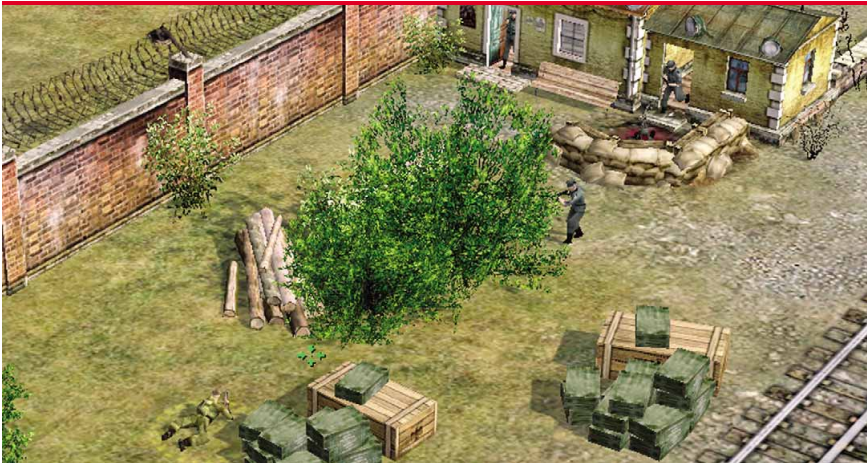
Dramatische Historie

In **Soldiers** erleben Sie drei fiktive Soldatengeschichten aus dem Zweiten Weltkrieg, je eine auf alliierter, russischer und deutscher Seite. Dabei wollen die Entwickler eine ähnlich bedrückende Atmosphäre schaffen wie Anti-Kriegsfilme im Stil von **Der Soldat James Ryan**.

Ein ambitioniertes Vorhaben, das dank der wunderschönen 3D-Grafik jedoch durchaus gelingen könnte. Trotz der zoombaren Iso-Perspektive erreicht **Soldiers** stellenweise den Detailgrad eines Ego-Shooters. Wenn das Maschinengewehr rattert,



Panzergefecht in Ruinen: Unser KV-2 kann nur noch schießen, die Ketten sind kaputt.



Unser Soldat (unten links) nutzt die Deckung von Kisten und Busch, um sich an die Wachen heranzukriechen. Leuchtturm und ein Schlachtschiff demonstrieren die dynamischen Lichteffekte.



Kampfflugzeuge zerstören automatisch die ihnen zugewiesenen Ziele.



Mit einem stationären MG erhöhen wir unsere Feuerkraft. Beachten Sie die wegfliegenden Hülsen.

fliegen physikalisch korrekt die leeren Hülsen aus dem Magazin. Und wer genau zielt, kann feindlichen Soldaten sogar den Helm vom Kopf schießen.

Zerstörungssorgie

Eine leistungsstarke Physik-Engine und dynamische Lichteffekte sollen den schmucken Einsatzgebieten Leben einhauchen. Die richtige Waffe vorausgesetzt, können Sie jedes Objekt in **Soldiers** zerlegen: MG-Kugeln zersieben den Bretterzaun, eine Panzerkanone schießt die feindliche Fabrikhalle in Trümmer.

Auch das Wechselspiel von Licht und Schatten müssen Sie in Ihre Taktik mit einbeziehen. So werden Sie einen der 25 geplanten Einsätze während eines nächtlichen Gewitters absolvieren – wenn es blitzt, sollten Sie besser in Deckung liegen. Rückt Ihnen ein Suchscheinwerfer zu dicht auf die Pelle, knipsen Sie den Störenfried mit einem gezielten Schuss einfach aus.

Lehrer Sam Fisher

Die **Soldiers**-Agenten wollen bedeutend agiler kämpfen als ihre **Commandos**-Konkurrenten und

haben deshalb fleißig bei Sam Fisher abgeschaut. Wie das **Splinter Cell**-Vorbild können wir vorsichtig um Ecken schauen und mit einem schnellen Drehschuss den nahenden Feindsoldaten überraschen.

Bei solchen Präzisions-Manövern kommt die direkte Steuerung zum Einsatz: Mit den Cursor-Tasten schleicht, kriecht, und rennt der gewünschte Elitekämpfer über die Karte, per Maus und Fadenkreuz wird gezielt. Schussreichweite und Mobilität hängen dabei von der gewählten Waffe ab. So verwöhnt das Scharfschützengewehr mit überragender Präzision, quält aber gleichzeitig mit ewig langen Nachladezeiten – so lange müssen Sie ruhig stehen bleiben. Der Rest Ihrer Truppe hält sich während der Action-Ballereien an die zuvor erteilten Befehle, etwa Feuerschutz zu geben. Anders als in den **Commandos**-Spielen haben alle Ihre Soldaten die gleichen Waffen- und Bewegungsfertigkeiten. Den Multitalenten will Best Way besonders clevere KI-Gegner entgegenstellen: Die Feinde legen Hinterhalte, suchen nach Deckung, greifen in

Formationen an und fliehen, wenn die Lage brenzlig wird.

Undercover-Mobilität

In den Missionen soll **Soldiers** die komplette Palette an Undercover-Einsätzen abfeuern: Ihre Truppe rettet Kriegsgefangene, entführt Offiziere, zerstört Versorgungskonvois oder jagt Eisenbahnbrücken in die Luft.

Da eine Standard-Kalaschnikow nur wenig für größere Demolierungsaktionen taugt und der Weg zum nächsten Missionsziel oft weit ist, dürfen Sie in **Soldiers** das Kriegsgerät des Feindes für Ihre Zwecke erobern. Best Way will über 100 Vehikel des Zweiten Weltkriegs originalgetreu bis hin zu den Munitionstypen nachbauen. Das Repertoire reicht von Motorrädern über Schlauchboote bis zum dicken

Tiger-Panzer. Die Fahrzeug-Gefechte sollen sich dabei ähnlich komplex spielen wie in **Blitzkrieg**. Panzer sind vorn besser geschützt als hinten, Einzelteile wie Kanone oder Ketten dürfen Sie gezielt aufs Korn nehmen.

Kooperativ kämpfen

Die vielen Möglichkeiten von **Soldiers** stellen besonders hohe Anforderungen an Missionsdesign und Balancing. Best Way möchte erreichen, dass Sie jeden Einsatz sowohl in altbekannter **Commandos**-Manier als auch im Stil eines Taktik-Shooters lösen können.

Auch die Mehrspieler-Modi von **Soldiers** versprechen viel Abwechslung: Neben Deathmatch-Gefechten planen die Entwickler fünf Kooperativ-Missionen für bis zu vier Spieler.

HK

SOLDIERS – HEROES OF WORLD WAR 2

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: 2. Quartal 2004

Entwickler: Best Way
Potenzial: Gut

Heiko Klinge: »Bei der großartigen Grafik von **Soldiers** möchte ich sofort lostaktieren. Da jedoch von Missions-Design, KI und Mehrspieler-Modi noch nicht viel zu sehen war, bin ich mit meiner Einschätzung noch vorsichtig. Sollte Best Way jedoch nur die Hälfte ihrer Versprechungen einhalten, können die **Commandos**-Kämpfer endgültig abdanken. Ein echter Geheimtipp!«



CD/DVD:
Video-Special
AB-16-DVD:
ungeschnittene Fassung



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK A58